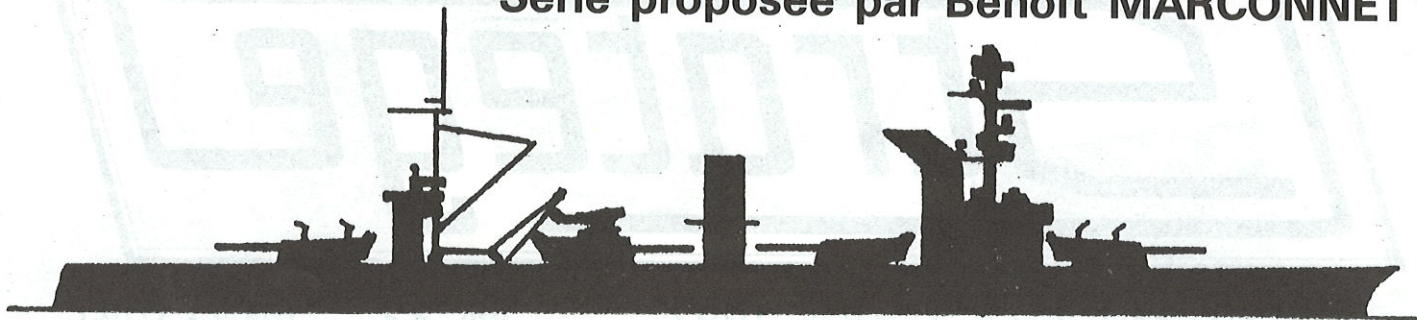


Série proposée par Benoît MARCONNET



# VARIATIONS sur AMIRANTE

## WAKE II

Deuxième partie : " Le choc aéronaval " (décembre 1941)  
par Benoît MARCONNET, sur une idée de Philippe VASSILIADIS.

Après une première attaque infructueuse le 10 décembre 1941 (thème de la première partie du scénario), de nouvelles forces japonaises furent envoyées contre l'atoll de Wake, qui osait tenir tête au Japon.

De leur côté, les Américains essayaient de se remettre de leurs émotions de Pearl Harbour et constituaient des flottes avec ce qui leur restait comme navires : porte-avions et croiseurs lourds. C'est ainsi que, à défaut d'autre chose, furent constituées des task-forces autonomes, chacune articulée autour d'un porte-avions.

Les Japonais se virent obliger de détourner une partie des porte-avions de retour de Pearl Harbour pour soutenir le deuxième assaut contre Wake.

Les Américains projetèrent d'envoyer des renforts soutenus par une task-force, et même à un moment donné, deux task-forces étaient prévues. Malheureusement, en pleine période de limogeages, commissions d'enquêtes ... (peu propice à de brillantes initiatives personnelles de la part des amiraux), ayant connaissance en outre de la présence de porte-avions japonais, l'état-major de Pearl Harbour annula l'opération de secours.

Wake tomba le 23 décembre 1941.

### Thème du scénario

Bien entendu, ce deuxième scénario peut être joué quelque soit l'issue de la partie que vous avez pu faire avec le premier scénario. Il s'agit d'un thème purement aéronaval d'affrontement de deux flottes de porte-avions.

Ce scénario est fictif dans la mesure où l'engagement n'eut jamais lieu. Mais il est parfaitement réaliste dans l'hypothèse où les Américains n'auraient pas rebrous-sé chemin.

Des porte-avions japonais se préparent à soutenir l'assaut contre l'île de Wake, des porte-avions américains se préparent à la défendre : c'est, six mois avant, le scénario de Midway avec des forces plus modestes (et des Américains moins bien renseignés).

### Dossiers des joueurs

La partie peut être intéressante à jouer avec plusieurs joueurs dans chaque camp, par flotte, par porte-avions, par base ...

#### Joueurs japonais

- \* Forces disponibles.
- . Base de Kwajalein
- 51 bombardiers Nell et 15 hydravions de reconnaissance Mavis.
- . Flotte de débarquement
- Croiseurs lourd Aoba, Furutaka, Kako et Kinugasa.
- Croiseurs légers Yubari, Tenryu et Tatsuda.
- 12 Destroyers : 2 classe Kamikaze, 2 classe Mutsuki, 4 classe Fubuki, 4 classe Yamakaze.
- Anciens destroyers convertis en transports de troupes : Akikaze et Yukaze.
- 4 transports de troupe.
- . Flotte de soutien
- Porte-avions Hiryu et Soryu
- Croiseurs lourds Tone et Chikuma.
- 2 Destroyers classe Yamagumo.

#### \* Mission.

Assurer le débarquement puis maintenir une supériorité aérienne pendant 48 heures au dessus de Wake pour assurer le succès des opérations terrestres.

#### \* Renseignements.

Les trois porte-avions américains de Pearl Harbour sont à la mer depuis quelques jours. Leurs destinations ne sont pas connues. On suppose que la plupart sont en protection rapprochée de l'archipel des Hawaï.

#### Joueurs américains

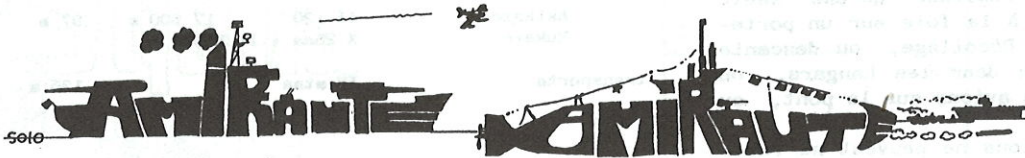
#### \* Forces disponibles

- . Wake
- Aérodrome avec 6 Wildcat.
- Batteries cotières A et B.
- . TF 14
- Porte-avions Saratoga.
- Croiseurs lourds Indianapolis, Minneapolis et San Francisco.
- 8 destroyers classe Mahan.
- APD Colhoun (ancien destroyer converti en transport de troupe rapide).
- Ravitailleur d'hydravion Tangier.
- Pétrolier d'escadre Neosho.
- . TF 11 (initialement prévue pour effectuer un bombardement des îles Gilbert, mais déroutée vers Wake en cours de mission).
- Porte-avions Lexington.
- Croiseurs lourds Chicago, Portland et Astoria.
- 5 destroyers classe Porter.
- 1 pétrolier d'escadre.

ENTERPRISE







**\* Mission**

Renforcer l'île de Wake :  
 . Les Buffalo embarqués sur le Saratoga sont destinés à être envoyés sur Wake. Ils peuvent décoller du porte-avions mais ne sont pas capables d'apponter.  
 . L'APD doit débarquer des renforts de troupe.  
 . Le Tangier apporte des munitions, ravitaillement et approvisionnement divers pour Wake.

Mais la principale condition de victoire est de maintenir la supériorité aérienne au dessus de Wake. Même si les Japonais débarquent, s'ils se retrouvent isolés avec l'aviation US en position de force, ils ne pourront rien faire. Inversement, l'apport des renforts ne permettra pas de défendre l'île si l'aviation japonaise a la maîtrise aérienne.

**\* Renseignement : aucun.**

indication, les bases japonaises les plus proches sont aux Marshall (atoll de Kwajalein).

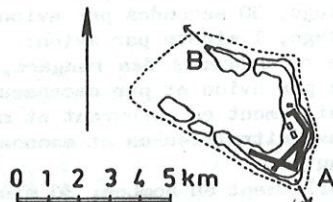
\* Pour des raisons de ravitaillement en mazout des navires, les task-forces américaines ne peuvent se séparer de leurs pétroliers avant le 23 à 06 heures.

**Modalités d'arbitrage**

\* Météo : visibilité de surface 30 000 mètres, visibilité aérienne 50 000 mètres. Le vent vient du Nord.

Lever et coucher du soleil : 06 heures et 18 heures.

NORD



- contour d'île
- ⋯ haut-fond corallien
- piste d'aérodrome
- route
- hangars
- tour d'observation
- ↘ emplacement de batterie et axe de tir



**Caratéristiques des navires engagés**

type	nom	armement	portée	longueur	vitesse	points	taille
<b>JAPON</b>							
<b>porte-avions</b>							
	Soryu	XII 127aa	17 500 m	210 m	34 n	20	2
	Hiryu	XXVIII 25aa 2 ascenseurs		18 Zero	18 Val	18 Kate	
<b>croiseurs lourds</b>							
	Tone	VIII 203	31 600 m	189 m	35 n	28	2
	Chikuma	VIII 127aa XII 25aa + XII T 610 + 5 Pete (2 catapultes)	20 000 m				
	Furutaka	VI 203	31 600 m	176 m	33 n	20	2
	Kako	IV 120aa VIII 25aa + IV mtaa + VIII T 610 + 2 Pete (1 catapulte)	17 500 m				
	Aoba	VI 203	31 600 m	180 m	33 n	16	2
	Kinugasa	IV 120aa VIII 25aa + IV mtaa + VIII T 610 + 2 Pete (1 catapulte)	17 500 m				
<b>croiseurs légers</b>							
	Yubari	VI 140 I 76 IV mtaa + IV T 610	22 400 m 11 800 m	133 m	35 n	12	3
	Tenryu	IV 140	22 400 m	134 m	33 n	9	3
	Tatsuda	I 76 II mtaa + VI T 610	11 800 m				
<b>destroyers</b>							
	Kamikaze	IV 120 II mtaa + VI T 610	17 500 m	97 m	36 n	1,1	4
	Mutsuki	IV 120 II mtaa + VI T 610	17 500 m	97 m	36 n	1,2	4
	Fubuki	VI 127 II mtaa + IX T 610	20 000 m	112 m	38 n	1,7	4
	Yamakaze	V 127aa II mtaa + IV 25aa + VIII T 610	20 000 m	102 m	34 n	1,7	4
	Yamagumo	VI 127aa IV 25aa + VIII T 610	20 000 m	110 m	35 n	2,1	4

**\* Mise en place du jeu.**

Le jeu débute le 21 décembre à 06 heures.

La carte sera tracée sur une feuille de calque format 21x29,7, prise dans le sens de la hauteur. Son échelle sera de 1 centimètre pour 100 kilomètres. Wake est symbolisé par un point au centre de la carte. Le point pour Kwajalein est à 11,9 cm de Wake, au 190 (l'Est est au 90, le Sud au 180 et l'Ouest au 270 par rapport à Wake, centre de la carte). La flotte de débarquement japonaise est à 0,9 cm au Nord de Kwajalein. Les portes-avions japonais sont à 7,5 cm de Wake, au 340. La TF 14 est à 12,5 cm de Wake, au 55. La TF 11 est à 13,5 cm de Wake, au 125.

\* Etant donné que ce scénario est essentiellement aéronaval, le débarquement japonais n'a pas besoin d'être extrêmement détaillé. A partir du moment où les transports sont à 18 kilomètres de Wake, l'arbitre comptera 1 heure. 30 de délai pour que l'on considère que le débarquement est réalisé (de jour).

**\* Règles pour la manoeuvre des porte-avions :**

Il est peut-être utile de rappeler certaines particularités de l'utilisation des portes-avions.

. Un porte-avions ne peut faire décoller ou apponter des avions que s'il navigue face au vent.

. S'il est attaqué, ses manoeuvres d'évitement des bombes ou torpilles ne lui permettent pas de naviguer face au vent.

. Des avions ne peuvent apponter que si le pont est totalement libre d'autres avions.



. De manière plus schématique, on ne peut réaliser qu'une seule manoeuvre à la fois sur un porte-avions : Décollage, ou descente des avions dans les hangars, ou montée des avions sur le pont, ou appontage.

. Les avions ne peuvent se ravitailler en carburant et munitions que dans les hangars.

. Temps de manoeuvre des avions : décollage, 30 secondes par avion; appontage, 1 minute par avion; montée ou descente des hangars, 1 minute par avion et par ascenseur; ravitaillement en carburant et munitions (mitrailleuses et canons), 15 minutes; ravitaillement en bombes, 30 minutes; ravitaillement en torpilles, 45 minutes.

**\* Détermination de la victoire.**

La victoire sera acquise au camp qui aura conservé la supériorité aérienne au dessus de Wake, quelque soit l'état des troupes à terre. Sauf, bien sûr, si aucun transport japonais n'arrive jusqu'à Wake. Dans ce cas, les Américains auront automatiquement gagné.

**\* Divers :** La vitesse des navires de guerre (à l'exclusion des pétroliers et transports) sera limitée au 3/4 de leurs vitesses maximales, sauf en phase de combat.



**FARAGUT**

**Caractéristiques des avions engagés**

nom	vit. max.	vit. croisière	autonomie	points	charge
<b>JAPON</b>					
Mitsubishi G3M2 "Nell" bombardier bimoteur	370 Km/h	280 Km/h	4400 km	4,5 3,5*	800 kg de bombes ou 1 torpille de 450
Kawanishi H6K4 "Mavis" hydravion de reconnaissance quadrimoteur	340 Km/h	250 Km/h	6000 Km 3000 Km*	5,5 3,5*	1 tonne de bombes ou 1 torpille de 450
Mitsubishi A6M2 "Zero" chasseur embarqué monomoteur	550 Km/h	370 Km/h	2000 Km	7,4	
Nakajima B5N2 "Kate" bombardier-torpilleur embarqué monomoteur	380 Km/h	260 Km/h	2000 Km	4,8 4,3*	1 torpille de 450 ou 3 bombes de 250 Kg
Aichi D3A1 "Val" bombardier en piqué embarqué monomoteur	390 Km/h	290 Km/h	1500 Km	5,4 4,9*	1 bombe de 250 Kg + 2 bombes de 50 Kg
Mitsubishi F1M2 "Pete" hydravion de reconnaissance catapultable monomoteur	370 Km/h	245 Km/h	740 Km	4,9	
<b>USA</b>					
Grumman F4F Wildcat chasseur embarqué monomoteur	530 Km/h	270 Km/h	1400 Km	7,2 6,7*	2 bombes de 50 Kg
Douglas TBD-1 Devastator bombardier-torpilleur embarqué monomoteur	330 Km/h	210 Km/h	1100 Km	4,2 3,7*	1 torpille de 450 ou 1 bombe de 500 Kg
Douglas SBD-3 Dauntless bombardier en piqué embarqué monomoteur	400 Km/h	230 Km/h	2100 Km	5,4 4,9*	1 bombe de 500 Kg
Brewster F2A-3 Buffalo chasseur monomoteur	520 Km/h	260 Km/h	1550 Km	6,5	
Vought OS2U-1 Kingfisher hydravion de reconnaissance catapultable monomoteur	260 Km/h	170 Km/h	1300 Km	3,4	

\* caractéristiques de l'avion avec sa charge de bombe.

**anciens destroyers, transports de troupes**

Akikaze	II 120	17 500 m	97 m	35 n	1,1	4
Yukaze	X 25aa + II T 533					
transports	IV mtaa		135 m	14 n	3,4	3
<b>USA</b>						
<b>porte-avions</b>						
Saratoga	XII 127aa	16 000 m	260 m	34 n	59	1
Lexington	L 25aa					
	2 ascenseurs					
Saratoga :	18 Buffalo	15 Wildcat	18 Dauntless	6 devastator		
Lexington :	18 Wildcat	18 Dauntless	6 Devastator			
<b>croiseurs lourds</b>						
San Francisco	IX 203	31 000 m	176 m	32 n	38	2
Minneapolis	VIII 127aa	14 550 m				
Astoria	II 47aa + XVI 20aa + 4 Kingfisher (2 catapultes)					
Portland	IX 203	30 000 m	180 m	32 n	31,5	2
Indianapolis	VIII 127aa	14 500 m				
	II 47aa + XVI 28aa + 4 Kingfisher (2 catapultes)					
Chicago	IX 203	31 000 m	174 m	32 n	25,2	2
	VIII 127aa	14 500 m				
	II 47aa + XVI 20aa + 4 Kingfisher (2 catapultes)					
<b>destroyers</b>						
Mahan	VIII 127aa	17 500 m	102 m	36 n	1,7	4
	V mtaa + XII T 533					
Porter	VIII 127aa	17 500 m	113 m	37 n	2	4
	VIII 28aa + II mtaa + VIII T 533					
<b>APD</b>						
Colhoun	III 127aa	17 500 m	96 m	25 n	1	4
<b>pétrolier d'escadre</b>						
ravitailleur Tangier			168 m	15 n	12	2
batterie A	III 127	17 500 m			10	6
	VI 76aa	14 500 m				
batterie B	III 127	17 500 m			9	6
	V 76aa	14 500 m				
aérodrome	XII mtaa				18	1

(les porte-avions, dans ce scénario n'ont pas leur effectif complet en avions).

